<ИСТОЧНИК НЕОПРЕДЕЛЕН>

Эдвард,

Вот те «Правила ранжирования Роджерса», о которых мы говорили.

Я понятия не имею, пришли ли они на самом деле от Альфонса. Записывать все это не похоже на стиль старика. Может быть, это началось с него, но он долгое время тянул свою лямку. Кто знает, сколько из нас добавили к этому за эти годы?

Если вы поделитесь ею с любыми салагами, обязательно скажите им не принимать это за развединформа-цию. Это информация для полевых агентов Дельты Грин. Все возвращается к той же старой миссии.

* Найти угрозу.
* Остановить угрозу.
* Замести следы так, как будто угрозы никогда не было.

АКСИОМЫ АЛЬФОНСА ДЛЯ АГЕНТОВ

1. Первая заповедь: ты не должен быть пойман. У тебя нет карты «Выйти из тюрьмы». У тебя нет лицензии на убийство. Для мира за пределами Дельты Грин ты преступник, террорист и предатель. Если тебя арестуют, ты должен молчать и принимать происходящее. Вывести тебя из-под стражи - это проблема не Руководства, если только Руководство не нуждается в тебе.

2. Всегда держи свою сумку наготове к Ночи в Опере. Твоя дорожная сумка должна включать в себя обезличенное снаряжение, оружие, деньги, одежду и фальшивые удостоверения личности, которые можно использовать и выбросить в течение Ночи в Опере.

3. Используй кодовые имена и легенды. Чем меньше вы узнаете друг о друге во время операции, тем безопаснее. Ты не можешь предать то, чего не знаешь. Это вдвойне верно, когда имеешь дело с Союзниками.

4. Всегда сохраняй свою легенду. Твоё прикрытие всегда должно быть кем-то, у кого есть причина задавать вопросы, на которые вам нужно ответить.

5. Готовь новую легенду после каждой Ночи в Опере. Легенда используется ровно столько, сколько она необходима. Даже лучшие легенды не выдерживают скрупулезного анализа. Создал легенду, использовал, выбросил.

6. Кроме поддержания твоей легенды, никогда не лги товарищу из Дельты Грин. О чем угодно. Когда-либо. Если Руководство не скажет другого.

7. Всегда лги всем, кто не является членом Дельты Грин. Обо всем. Всегда. И убедись, что ложь конкретна и последовательна.

8. Союзники могут знать правду об отдельной операции. Они никогда не должны узнать правду о Дельте Грин.

9. ɻʪʞʜʝʙ ʩʙʠʛʞʝʴʛʙʢ ʨʬʦʣʫ ʦʙʠʦʙʰʞʦʡʸ, ʦʞʠʙʛʡʪʡʥʧ ʧʫ ʫʧʜʧ, ʦʙʪʣʧʤʵʣʧ ʚʞʠʧʨʙʪʦʴʥ ʧʦ ʣʙʟʞʫʪʸ. ʆʡʣʧʜʝʙ ʦʞ ʨʩʡʛʧʝʡ ʛʪʷ ʣʧʥʙʦʝʬ ʝʤʸ ʦʙʚʤʷʝʞʦʡʸ. ɺʬʝʵ ʦʞʠʙʥʞʫеʦ. ʌʛʡʝʵ ʛʩʙʜʙ ʨʞʩʛʴʥʡ.

10. ɻʪʞʜʝʙ ʛʴʨʧʤʦʸʢ ʣʧʦʫʩʩʙʠʛʞʝʴʛʙʫʞʤʵʦʴʞ ʨʩʧʯʞʝʬʩʴ ʨʞʩʞʝ ʫʞʥ, ʣʙʣ ʩʙʠʚʡʫʵ ʤʙʜʞʩʵ ʡ ʨʞʩʞʝ ʫʞʥ, ʣʙʣ ʝʛʡʜʙʫʵʪʸ. ʊʧʛʞʩʱʞʦʦʙʸ ʨʙʩʙʦʧʢʸ - ʪʧʛʞʩʱʞʦʦʧʞ ʧʪʧʠʦʙʦʡʞ.

11. ʆʡʣʧʜʝʙ ʦʞ ʝʞʤʙʢ ʦʡʰʞʜʧ ʛ ʧʝʡʦʧʰʣʬ. ɻʪʞʜʝʙ ʨʬʪʫʵ ʣʫʧ-ʦʡʚʬʝʵ ʨʩʡʪʥʙʫʩʡʛʙʞʫ ʠʙ ʫʛʧʞʢ ʪʨʡʦʧʢ. ʃʧʜʝʙ ʪʨʡшь, ʪʪʴшь, ʞшь, ʡʲи ʥʞʪʫʧ, ʝʧʨʩʙʱʡʛʙешь ʪʛʡʝʞʫʞʤʸ ʡʤʡ ʣʧʜʝʙ тʴ ʨʧ ʬʱʡ ʛ ʚʬʥʙʜʙʮ, ʨʬʪʫʵ ʣʫʧ-ʦʡʚʬʝʵ ʦʙʚʤʷʝʙʞʫ ʠʙ тобой.

12. ɻʪʞʜʝʙ ʬʪʫʙʦʙʛʤʡʛʙʢ ʫʧʰʣʬ ʪʚʧʩʙ ʦʙ ʪʤʬʰʙʢ, ʞʪʤʡ ʣʧʥʙʦʝʞ ʨʩʡʝʞʫʪʸ ʩʙʠʧʢʫʡʪʵ ʡ ʨʞʩʞʜʩʬʨʨʡʩʧʛʙʫʵʪʸ. ʋʧʰʣʙ ʪʚʧʩʙ ʝʧʤʟʦʙ ʚʴʫʵ ʫʙʣʫʡʰʞʪʣʡ ʛʴʜʧʝʦʧʢ ʛ ʫʧʥ ʪʤʬʰʙʞ, ʞʪʤʡ ʦʞ ʛʪʞʥ ʬʝʙʪʫʪʸ ʪʚʩʧʪʡʫʵ ʨʩʞʪʤʞʝʧʛʙʫʞʤʞʢ, ʡ ʦʙ ʪʤʬʰʙʢ ʞʪʤʡ ʨʧʸʛʡʫʪʸ ʛʧʠʥʧʟʦʧʪʫʵ ʬʪʫʩʧʡʫʵ ʡʥ ʠʙʪʙʝʬ. ʋʧʰʣʙ ʪʚʧʩʙ ʝʧʤʟʦʙ ʚʴʫʵ ʠʙʩʙʦʞʞ ʪʦʙʚʟʞʦʙ ʛʪʞʥ, ʰʫʧ ʛʙʥ ʦʬʟʦʧ, ʰʫʧʚʴ ʪʨʩʙʛʡʫʵʪʸ ʪ ʬʜʩʧʠʧʢ: ʝʞʦʵʜʙʥʡ, ʨʩʧʞʠʝʦʴʥʡ ʝʧʣʬʥʞʦʫʙʥʡ, ʠʙʨʙʪʦʴʥ ʫʩʙʦʪʨʧʩʫʦʴʥ ʪʩʞʝʪʫʛʧʥ, ʞʪʤʡ ʛʴ ʥʧʟʞʫʞ ʡʥ ʬʨʩʙʛʤʸʫʵ.

13. ɾʪʤʡ ʦʙ тебя ʦʙʨʙʤʡ, ʩʙʠʧʩʛʡ ʣʧʦʫʙʣʫ. ʆʞ ʪʫʧʡʫ ʧʪʫʙʦʙʛʤʡʛʙʫʵʪʸ ʡ ʪʩʙʟʙʫʵʪʸ, ʣʧʜʝʙ ʬ ʛʩʙʜʙ ʡʦʡʯʡʙʫʡʛʙ. ʇʫʪʫʬʨʡ, ʨʞʩʞʜʩʬʨʨʡʩʬʢʫʞʪʵ ʛ ʫʧʰʣʞ ʪʚʧʩʙ, ʛʧʠʛʩʙʲʙʢʫʞʪʵ ʨʧʠʟʞ ʡ ʛʴʩʞʟʵʫʞ ʡʮ ʛʧ ʪʦʞ.

14. ʄʷʚʙʸ ʧʨʞʩʙʯʡʸ ʥʧʟʞʫ ʚʴʫʵ ʨʩʞʩʛʙʦʙ. ɾʪʤʡ ʞʪʫʵ ʰʬʛʪʫʛʧ, ʰʫʧ ʰʫʧ-ʫʧ ʦʞ ʫʙʣ, ʫʧ оно так и есть.

15. ʆʡʣʧʜʝʙ ʦʞ ʩʡʪʣʬʢ, ʞʪʤʡ ʦʞ ʦʬʟʦʧ. ʋʞʚʸ ʠʙʥʞʦʡʫʵ ʫʩʬʝʦʞʞ, ʰʞʥ ʫʴ ʝʬʥʙʞʱʵ. ɺʬʝʞʫ ʫʩʬʝʦʧ ʧʚʳʸʪʦʡʫʵ твою ʪʥʞʩʫʵ, ʫʩʙʛʥʬ ʡʤʡ ʡʪʰʞʠʦʧʛʞʦʡʞ.

16. Не жди, пока противник отбросит копыта. Если огнестрельное оружие не имеет никакого эффекта, лучше всего это выяснить, пока у тебя еще есть время и место для разрыва контакта.

17. Не давай «честных предупреждений». Сюрприз - единственное преимущество. Взятие живых в плен обычно несет больше операционных рисков, чем выгод.

18. Если ты берешь в плен и планируешь допрос, никогда не оставляй пленных вместе, чтобы они могли придумать легенду. Если, конечно, ты не установил прослушку.

19. Пытки редко действуют на тех противников, с которыми мы имеем дело. Будь готов найти другой путь. Ищи их ноутбуки, блокноты, мобильные телефоны, документы и журналы. Пароли и шифрование часто взламываются легче и надежнее, чем люди.

20. Ничего не предполагай. Не верь тому, что тебе говорят. Дважды проверь это сам.

21. Все всегда потенциально находятся под контролем противника. Включая ваших товарищей по команде.

22. Не преследуй противника. Сохраняй энергию, ограничивай свою видимость, бей, когда готовы. Будь предельно тщателен. Будь совершенно безжалостным.

23. Никогда не заходи, если не знаешь, как выбраться. Это включает в себя здания, кварталы, города, штаты и страны. Всегда работай наперед. Сначала определи линию отступления.

24. ɻʪʞʜʝʙ ʛʴɞʡʩʙʢ ʝʩʬʜʧʢ ʨʬʫʵ ʝʤʸ ʛʴɥʧʝʙ, ʰʞʥ ʫʴ ʡʪʦʨʧʤʵʠʧʛʙʤ ʝʤʸ ʛɥʧʝʙ.

25. ʊʲʙʫʞʤʵʦʧʧ ʨʧʝʬʥʙʢ, ʨʩʞʟʝʞ ʰʞʥ ʨʩʡʛʤʞʣʙʫʵ ʪʧʫʩʬʝʦʡʣʧʛ ʨʩʙʛʧʧɥʩʙʦʡʫʞʤʵʦʴɥ ʧʩʜʙʦʧʛ ʣ ʪʫʧʤʣʦʧʛʞʦʡʷ ʪ ʨʩʧʫʡʛʦʡʣʧʥ. ʊʧʫʩʬʝʦʡʣʡ ʨʩʙʛʧʧɥʩʙʦʡʫʞʤʵʦʴɥ ʧʩʜʙʦʧʛ ʦʞ ʜʧʫʧʛʴ ʣ ʪʛʞʩɥʳʞʪʫʞʪʫʛʞʦʦʧʥʬ ʡ ʛʴʪʧʣʡ ʩʡʪʣʡ ʟʞʩʫʛ. ʊʧʫʩʬʝʦʡʣʡ ʧʩʜʙʦʧʛ ʥʧʜʬʫ ɞʴʫʵ ʦʞ ʜʧʫʧʛʴ ʨʩʞʝʧʫʛʩʙʫʡʫʵ ʨʧɞʞʜ ʨʩʧʫʡʛʦʡʣʙ ʡʤʡ ʨʧʫʞʩʷ ʣʩʡʫʡʰʞʪʣʡɥ ʙʣʫʡʛʧʛ. ʇʦʡ, ʧʝʦʙʣʧ, ʥʧʜʬʫ ɞʴʫʵ ʧʫʤʡʰʦʴʥ ʧʫʛʤʞʣʙʷʲʡʥ ʥʙʦʞʛʩʧʥ.

26. ɼʞʢʪʫʛʬʸ ʪ ʙʜʞʦʫʪʫʛʧʥ, ʣʧʫʧʩʧʞ ʨʩʞʪʤʞʝʬʞʫ ʠʙʣʧʦʦʴʞ ʨʧʤʦʧʥʧʰʡʸ, ʝʞʢʪʫʛʬʢ ʪ ʧʪʧɞʧʢ ʧʪʫʧʩʧʟʦʧʪʫʵʷ. ʈʧʥʦʡ, ʰʫʧ ʛ ʶʫʧʢ ʪʡʫʬʙɥʡʡ тʴ ʩʙɞʧʫʙʞшь ɞʞʠ ʨʩʡʣʩʴʫʡʸ. ʏʞʤʡ ʝʞʢʪʫʛʬʷʲʞʜʧ ʙʜʞʦʫʪʫʛʙ ʦʞ ʸʛʤʸʷʫʪʸ ʦʙʱʡʥʡ ɥʞʤʸʥʡ. ɻʧʠʥʧʟʦʧ, тебе ʨʩʡʝʞʫʪʸ ʨʧʝʧʩʛʙʫʵ ʡɥ ʥʡʪʪʡʷ, ʰʫʧɞʴ ʛʴʨʧʤʦʡʫʵ ʦʙʱʬ.

27. ʆʙʬʰʡʪʵ ʨʧʦʡʥʙʫʵ, ʣʧʜʝʙ ʨʩʡʱʤʧ ʛʩʞʥʸ ʧɞʩʙʫʡʫʵʪʸ ʠʙ ʨʧʥʧʲʵʷ ʛ ʉʬʣʧʛʧʝʪʫʛʬ, ʧʪʧɞʞʦʦʧ ʞʪʤʡ тʴ ʛɥʧʝʡшь ʛ ʣʧʥʙʦʝʬ ʤʞʜʙʤʵʦʧʜʧ ʩʙʪʪʤʞʝʧʛʙʦʡʸ. ʃʧʦʫʩʧʤʵ ʡ ʠʙʣʧʦʦʴʞ ʧɞʸʠʙʦʦʧʪʫʡ ʥʧʜʬʫ ʨʧʥʞʰʙʫʵ ʦʞʨʧʪʩʞʝʪʫʛʞʦʦʧ тебе ʝʧʪʫʡʰʵ ʦʙʱʡɥ ɥʞʤʞʢ. ɼʩʬʜʡʞ ʸʰʞʢʣʡ ʥʧʜʬʫ ʛʴʨʧʤʦʸʫʵ ʥʡʪʪʡʷ, ʨʧʣʙ тʴ ʝʞʢʪʫʛʬʞшь ʣʙʣ ʣʩʧʫ ʝʤʸ ʨʧʤʬʰʞʦʡʸ ʦʬʟʦʧʢ ʡʦʭʧʩʥʙɥʡʡ. ʆʞ ʟʞʦʡʪʵ ʦʙ ʥʡʪʪʡʡ.

28. ɻʪʞʜʝʙ ʨʩʧʛʞʩʸʢ ɞʤʡʟʙʢʱʡʢ ñʠʞʤʞʦʴʢ ʸʲʡʣò ʡ пополняй ʞго ʧʪʫʙʫʣʙʥʡ ʪ твоих ʥʡʪʪʡʢ. ɾʪʤʡ ʨʧɞʤʡʠʧʪʫʡ ʦʞʫ ñʠʞʤʞʦʧʜʧ ʸʲʡʣʙò, ʪʧʠʝʙʢ ʞʜʧ.

29. ʆʞ ʪɞʩʙʪʴʛʙʢ ɥʛʧʪʫ, ʨʧʣʙ ʦʞ ʝʧʜʧʛʧʩʡʱʵʪʸ, ʰʫʧɞʴ ʣʫʧ-ʫʧ ʨʧʪʤʞʝʧʛʙʤ ʠʙ ʦʡʥ. ʌʠʦʙʢ, ʣʬʝʙ ʧʦʡ ʡʝʬʫ ʡ ʰʫʧ ʧʦʡ ʝʞʤʙʷʫ.

30. ʆʡʣʧʜʝʙ ʦʞ ʦʙʱʡʦʙʢ ʪʫʩʞʤʵɞʬ, ʨʧʣʙ ʦʞ ʧʨʩʞʝʞʤʡшь ʨʩʧʫʡʛʦʡʣʙ ʡ ʦʞ ʨʧʝʫʛʞʩʝʡшь ʞʜʧ ʣʧʤʡʰʞʪʫʛʧ ʡ ʛʧʠʥʧʟʦʧʪʫʡ.

31. ɾʪʤʡ тʴ ʦʙʢʝʞшь ɥʞʤʵ ʛ ʫʞʰʞʦʡʞ ʝʦʸ, ʨʧʝʧʟʝʡ ʡ ʙʫʙʣʬʢ ʨʧʝ ʨʧʣʩʧʛʧʥ ʫʞʥʦʧʫʴ. ʇʦʙ ʦʞ ʨʩʧʪʫʧ ʪʣʩʴʛʙʞʫ ʛʙʱʞ ʣʧʤʡʰʞʪʫʛʧ ʡ ʝʞʢʪʫʛʡʸ ʧʫ ʛʩʙʜʙ, ʧʦʙ ɞʬʝʞʫ ʪʣʩʴʛʙʫʵ ʛʙʱʡ ʝʞʢʪʫʛʡʸ ʧʫ ʦʞʛʡʦʦʴɥ ʪʛʡʝʞʫʞʤʞʢ, ʣʧʫʧʩʴɥ тебе ʦʞ ʨʩʡʝʞʫʪʸ ʬʪʫʩʙʦʸʫʵ ʨʧʠʟʞ.

32. Никогда не обыскивай занятую структуру. Если ты входишь в занятую структуру, это называется штурмом. Оденься соответственно.

33. Не взламывай входную дверь. Сделай свою собственную точку входа. Это относится к большинству ситуаций, как в прямом, так и в переносном смысле.

34. Рассчитай силу и вид противника с разумной дистанции. Проведи более тщательную разведку после того, как все остальные варианты исчерпаны. Не торопись. Не спеши. Если ты спалился, отойди. Кто-то другой может убить их позже.

35. Когда тебе не хватает силы, чтобы атаковать оплот противника, сожги его. Выкури их и устрой засаду на пути их отступления.

36. Используй свой предоплаченный мобильный телефон. Выключи его и вынь батарею, когда он не используется. Выбрось его после Оперы. Кроме этого, придерживайся случайно выбранных общественных стационарных телефонов при обращении к Руководству. Ты не должен никому звонить во время Оперы.

37. Сотовые телефоны отслеживаются как работодателями, так и семьей. Убедитесь, что ваш личный сотовый телефон находится там, где говорится в вашей легенде.

38. Ты в большей безопасности, если никогда не выходишь за пределы диапазона зашифрованного радио со своими товарищами по команде. Ты в еще большей безопасности, если остаешься в пределах видимости товарища.

39. Используй старые автомобили. Без электропакета, без подушек безопасности. С механической коробкой передач, если найдешь.

40. Никогда не приноси ничего на Оперу, если не сможешь это выбросить и уйти. Никогда не приноси ничего, что ты купил не за наличные. Никогда не приноси ничего, что выдало твое домашнее агентство. Никогда.

41. Не используй гипергеометрию, средневековую метафизику или любую другую систему планарных манипуляций, которую можно принять за настоящую магию. Ты станешь частью проблемы. Сконцентрируйся на решении проблемы до того, как сверхъестественное станет твоим единственным выбором. Если ты в конечном итоге используешь такие методы, всегда сообщай Руководству о сделанном. Последствия гораздо предпочтительнее, чем когда Руководство узнает об этом позже, и что ты держал это в секрете.

42. Никогда не оставляй товарищей по команде там, где их могут найти власти.

43. Всегда возвращайся с Оперы на доклад Руководству. Даже если это означает, что ты оставляешь свою команду на смерть.

44. Если ты добился успеха, тебе не придется объяснять свои действия Руководству. Руководство будет последним арбитром твоего успеха.

--Диллон
<ИСТОЧНИК НЕОПРЕДЕЛЕН>

АКСИОМЫ АЛЬФОНСА ДЛЯ АГЕНТОВ

By Adam Scott Glancy, (c) 2013

Published by arrangement with the Delta Green Partnership. The intellectual property known as Delta Green is (c) and TM the Delta Green Partnership, who has licensed its use here.

Visit Delta Green on the web at www.delta-green.com.

Subscribe to The Unspeakable Oath at www.theunspeakableoath.com.

See more from Arc Dream Publishing at www.arcdream.com.